



## **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SOSPOLY (SOSEM MONOPOLI) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Meliana Ayuningtyas<sup>1</sup> Nurhenti Dorlina Simatupang<sup>2</sup>**

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2</sup>

[meliana.17010684030@mhs.unesa.ac.id](mailto:meliana.17010684030@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup> [nurhentidorlina@unesa.ac.id](mailto:nurhentidorlina@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak** : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan hasil kelayakan dan keefektifan dari Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Konsep dari permainan ini yaitu pengenalan macam-macam ekspresi dan meningkatkan kemampuan sosial anak dengan bermain bersama teman. Subyek pengambilan sampel yaitu validator media, validator materi dan 10 anak usia 5-6 tahun. Hasil dari validasi ahli materi yaitu mendapatkan presentase sebesar 98% dan dapat dikategorikan “sangat layak”. Hasil validasi ahli media juga mendapat kategori “sangat layak” dengan mendapatkan presentase sebesar 91%. Kemudian diperkuat dengan hasil implementasi atau uji coba kepada 10 anak dengan perolehan presentase keefektifan media sebesar 93,4% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** Alat Permainan Edukatif, Perkembangan sosial emosional, Anak usia 5-6 tahun.

**Abstract** : The purpose of this research is to know the development process effectiveness and eligibility of the educative permainan tool Sospoly (Sosem Monopoly) to increase the development of kids' social emotions from 5 to 6 years old. The concept of this permainan is to introduce a kind of expression and to increase children's social ability through playing with friends. The sampling subject is a media expert, material expert, and ten children aged 5 to 6 years old. the result of validation expert material is to get a percentage of 98 % and can be categorized 'very appropriate' the result of media expert material is also getting a percentage of 91 % and can be categorized 'very appropriate', and then strengthened by the implementation or trial to ten children with media effectiveness percentage 93.4 % and categorize 'very effective'. Based on the research's results so we can conclude that the educational permainan tool Sospoly (Sosem Monopoly) is appropriate and effective to increase social emotional development children aged 5 to 6 .

**Keywords:** Educational Permainan Tools, Social emotional development of children, 5-6 year old

## PENDAHULUAN

Istilah "perkembangan sosial" mengacu pada munculnya interaksi sosial. Keterampilan sosial anak-anak dapat ditingkatkan dengan baik melalui keragaman pengalaman dan hubungan dengan orang lain di lingkungannya. Syamsu (2014: 122) berpendapat jika perkembangan sosial adalah metode latihan penyesuaian individu atas aturan golongan, melebur menjadi satu kesatuan, bersama berinteraksi, dan bergerak selaras. Perihal ini sesuai dengan opini Nurmitasari (2015: 103) jika perkembangan sosial merupakan praktik perubahan perilaku anak agar anak mampu untuk merespon aturan-aturan yang ada dilingkungan sekitarnya .

Menurut Mayer & Salovey (Ensari, 2017: 212) orang cerdas secara emosional mempunyai hubungan sosial yang bagus, karena mereka lebih baik dalam menangani masalah emosional, memiliki kecerdasan verbal dan sosial yang tinggi, dan lebih kecil kemungkinan anak mengalami permasalahan sosial. Mulyani, (2013: 423 ) mengemukakan perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak mampu mengendalikan dirinya atau perasaannya serta menemukan *self comforting behavior* atau merasa nyaman. Hurlock (2014:116) berpendapat bahwa ada delapan aspek perilaku emosional anak: marah, takut, iri, ingin tahu, iri, gembira, sedih, dan kasih sayang.

Pada saat masuk dalam perkembangan emosional dan sosial anak-anak, penggunaan permainan pendidikan akan lebih efisien dan efektif. Hal ini disebabkan anak-anak tertarik untuk bermain. Namun, ada masalah dalam perkembangan emosional dan sosial anak-anak antara usia 5 serta 6 tahun, menurut hasil survei lapangan kecil yang dilaksanakan di desa Sidorejo pada November 2020. Mampu menyampaikan pikiran dan perasaan anak. Kesulitan-kesulitan ini adalah bagian dari perkembangan sosial dan emosional anak. Kasus itu dapat saja berlangsung sebab minimnya aktivitas ataupun permainan yang menarik bagi anak untuk meningkatkan perkembangan sosial serta emosionalnya. Anak-anak menjadi pasif serta malas bila aktivitas yang mereka ikuti membosankan dan tidak memiliki media atau instrumen permainan edukatif yang menarik minat mereka. Pada penelitian terdahulu yang berjudul "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19" oleh (Wulandari & Purwanta, 2021) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial dan emosional anak-anak telah melambat. Lingkup prososial mengalami penurunan. Hal ini disebabkan selama pandemi, anak-anak belajar secara daring atau online, mengurangi keterlibatan sosial dengan orang lain, terutama dengan pengajar dan

rekan. Studi KB Tuanku Tambusai sebelumnya menemukan bahwa anak-anak dengan perkembangan sosial rata-rata 49,9 dan perkembangan emosional 52,5 memiliki kualifikasi yang memadai. Berdasarkan temuan ini, itu adalah kurangnya stimulasi pada anak-anak yang mengarah pada minat mereka dalam permainan.

Aktivitas akan membosankan dan melelahkan. Perkembangan anak akan terganggu secara fungsi. Pada perkembangan sosial emosional anak yang harus disadari, maka dari itu agar perkembangan sosial emosional anak berkembang anak memerlukan alat permainan edukatif. APE (Alat Permainan Edukatif) sudah tidak asing di dunia pendidikan PAUD yang dipakai selaku media pembelajaran yang sangat mengasyikkan serta efisien untuk anak umur dini. Bagi Fadhilah (2017:56) Alat Permainan Edukatif adalah semua hal yang diterapkan sebagai semacam alat atau media permainan untuk membantu perkembangan anak. Bersumberkan pengertian dari Kemendikbud Ditjen PAUD (2016 :3), APE PAUD merupakan seluruh objek yang bisa dipakai selaku alat ataupun perlengkapan bermain anak, memiliki nilai pendidikan, dan dapat membantu perkembangan siswa. Berdasarkan batasan dan masalah pada pendekatan permainan edukatif dalam perkembangan sosial anak-anak. Peneliti telah menemukan solusi untuk masalah ini dengan membuat produk dalam bentuk alat permainan edukatif *Sospoly (Sosem Monopoli)* guna menambah perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Permainan *Sospoly (Sosem Monopoli)* ini adalah variasi permainan dari permainan yang tersedia, yaitu dari "Monopoli". Bersumber pada observasi jika permainan monopoli ini menyenangkan sekaligus menegangkan. Melalui ciri-ciri permainan monopoli yang seru, asyik, serta mendebarkan, pada kalangan kanak-kanak sampai anak muda. Maka dari itu, peneliti ingin mengajarkan permainan monopoli kepada anak usia dini. Peneliti dapat memodifikasi alat permainan edukatif yang berasal dari permainan monopoli.

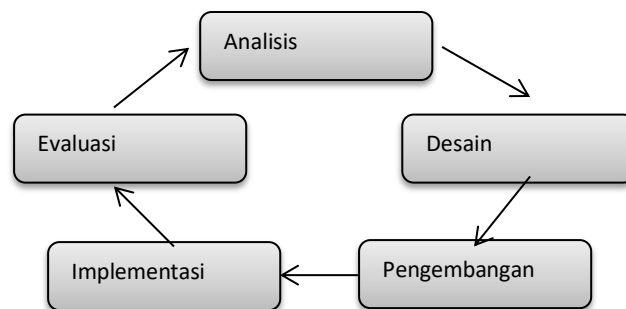
Permainan *Sospoly* ini sesuai untuk anak umur 5-6 tahun. Keunggulan dari rancangan permainan *Sospoly (Sosem Monopoli)* merupakan mengenalkan bermacam mimik muka, menambah rasa optimis pada anak untuk beradaptasi dengan sahabat sebayanya, serta melatih anak untuk menaati ketentuan. Yaumi (2018:72) mengklaim jika permainan yang disuguhkan sangat bagus bisa menyebabkan anak dari yang semula tegang menjadi tenang, dari suasana pasif menjadi lebih aktif, dan mengubah kebosanan menjadi kesenangan.

*Sospoly* (juga dikenal sebagai *Sosem Monopoly*) sedang dipelajari oleh para peneliti karena potensinya untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak-anak muda 5-6 tahun. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Sospoly (Sosem*

Monopoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun" adalah judul yang dipilih oleh para peneliti. Diharapkan dengan menciptakan APE ini, kita akan dapat lebih memahami bagaimana alat permainan pendidikan Sospoly (Sosem Monopoly) dapat dipakai guna meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak-anak semuda 5 dan 6 tahun, serta seberapa layaknya menggunakan alat permainan pendidikan Sospoly (Sosem Monopoly) untuk melakukannya.

## METODE PENELITIAN

Program pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan dalam penelitian ini, diadaptasi dari Cabang (2009:10), ia menegaskan bahwa "model ADDIE adalah desain pengembangan produk. Model penelitian ini merupakan metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan sesuatu produk khusus serta mencoba kinerja dari produk itu (Sugiono,2013:297). Menggunakan teknik ADDIE untuk mengembangkan produk untuk menyelesaikan situasi kompleks tetap merupakan alat yang paling berhasil. Pendekatan survei ini umumnya diterapkan dalam pendidikan. Penelitian serta pengembangan bentuk ADDIE efisien untuk anak jika dipakai guna mengembangkan sistem pembelajaran semacam model, strategi, sarana, materi didik, serta tata cara pembelajaran.Selanjutnya merupakan denah alur metode penelitian ADDIE.



**Bagan 1.1 Proses Pengembangan dengan Model ADDIE**

Populasi penelitian ini berusia 5 hingga 6 tahun dan tinggal di Desa Sidorejo, Jalan Geneng Kabupaten Ngawi. Sepuluh anak berusia 5-6 tahun dari dua TK di Desa Sidorejo, TK Dharma Wanita Sidorejo 1 dan TK Dharma Wanita Sidorejo 2, digunakan dalam penelitian ini. Percobaan masih dalam periode Covid-19, para peneliti hanya menggunakan sejumlah kecil anak-anak dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti menggunakan prosedur kesehatan saat merawat anak, seperti mencuci tangan anak terlebih dahulu.

Pada penelitian ini validasi lembar angket serta lembar pengamatan dilakukan guna mengambil data dalam percobaan ini. Beberapa hal dirancang oleh pakar materi serta pakar sarana terlebih dahulu dengan mengatur statment, setelah itu validator menghasilkan evaluasi pada sarana Sospoli (Sosem Monopoli). Lembar observasi digunakan untuk melakukan desain percobaan untuk anak-anak. Peneliti akan memakai skala pengukuran berupa skala Likert dengan pernyataan positif untuk menentukan analisis data. Hasil data validasi ahli dikumpulkan melalui angket untuk evaluasi pakar materi serta pakar media. Selain itu, analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dari perkembangan sosial dan emosional anak akan dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mencari tahu bagaimana anak berkembang secara sosial dan emosional. Selanjutnya, alat untuk mengevaluasi efektivitas alat permainan pendidikan Sospoly terbatas pada satu tahap, yaitu uji kelayakan ahli material dan media, yang menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f : Jumlah skor hasil penelitian  
N : Skor maksimal  
P : Angka persentase

Hasil presentasi dipakai untuk menilai pantas atau tidaknya suatu produk yang ingin dikaji atau diteliti. Pembagian rentang jenis kelayakan suatu media menurut Arikunto (2014: 35)

**Tabel 1. Kategori Pencapaian Kelayakan**

No	Presentase Pencapaian	Klasifikasi Kelayakan
1	81,00%-100%	Sangat Layak
2	61,00%-80,00%	Layak
3	41,00%-60,00%	Cukup Layak
4	21,00%-40,00%	Kurang Layak
5	00,00%-20,00%	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto,2014 :35)

Alat permainan edukatif *Sospoly (Sosem Monopoli)* boleh dinyatakan layak jika hasil analisa penerimaan nilai validasi ahli materi serta ahli media serta hasil uji coba pemakai memenuhi kategori yang sudah ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Hasil

1) **Tahap *Analysis***, yang mencakup kebutuhan pengembangan produk, kelayakan produk, dan persyaratan pengembangan produk, adalah tahap pertama. Ini adalah analisis dari sebuah studi kecil yang diterbitkan pada November 2020 oleh para peneliti. Hal ini diketahui dari kegiatan penelitian kecil bahwa anak-anak belum berkembang di bidang sosial dan emosional. Anak-anak yang tidak dapat mengenali atau mengekspresikan berbagai ekspresi merasa rendah diri ketika berinteraksi atau bermain dengan rekan-rekan mereka, sesuai dengan aspek sosial-emosional yang dibahas. Perihal ini diakibatkan oleh endemi COVID-19, yang berdampak anak-anak menghabiskan lebih banyak durasi di rumah, serta kurangnya stimulasi dalam bentuk alat permainan pendidikan untuk meningkatkan aspek sosial dan emosional anak-anak di sekolah dan di rumah.

2) **Tahap *Design*** pada tahapan sekarang peneliti mulai menyusun strategi yang akan digunakan sebagai solusi atau langkah awal dalam menangani berbagai masalah yang ada melalui pengembangan produk baru yang disebut *Sospoly*, yaitu alat permainan edukasi (*Sosem Monopoli*). *Sospoly (Sosem Monopoli)* mempunyai struktur persegi dengan dimensi 30cm x 30centimeter dalam wujud koper dari papan supaya lebih kuat. Di dalam koper ada pionir, dadu, kartu serta label bintang. Permainan ini bisa dimainkan 2-4 anak sekaligus serta disetarakan dengan karakter anak umur 5-6 tahun. Desain *Sospoly (Sosem Monopoli)* tidak seperti permainan monopoly pada umumnya, media ini berisi tentang pengenalan macam-macam ekspresi. Ekspresi yang di cantumkan pada permainan ini yaitu bahagia, sedih, terkejut, marah dan takut.

3)**Tahap *Development***, tahapan ini dilaksanakan dengan mengembangkan serta menghasilkan produk berbentuk media atau alat permainan edukatif *Sospoly (Sosem Monopoli)*. Media yang dikembangkan akan divalidasi oleh pakar materi serta pakar sarana. Tujuan dari konfirmasi yaitu untuk mengenali apakah media tersebut layak untuk diujicobakan. Untuk membuat proses verifikasi lebih layak, saran dan perbaikan untuk perbaikan media dapat dilakukan. Jika suatu produk dianggap tidak layak, verifier akan memperbaiki atau mengevaluasinya sampai produk atau media dianggap layak dan dapat diuji pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Sri Widayati, ibu dari PG-PAUD FIP dosen Universitas Negeri Surabaya yang tidak diragukan lagi pakar di bidangnya, mengawasi proses verifikasi para ahli material dan pakar media. Berikut ini adalah hasil verifikasi materi APE *Sospoly (Sosem Monopoli)*:

a. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Dari hasil validasi ahli materi diperoleh poin sejumlah 54. Setelah itu guna mencari presentase kelayakan alat bisa dihitung dengan metode selanjutnya:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$
$$= \frac{59}{60} \times 100\% = 98 \%$$

Persentase kelayakan material media pendidikan Sospoly (Sosem Monopoli) adalah 98 persen, memungkinkan media dinyatakan valid dan diuji. Selanjutnya, berdasarkan temuan pakar materi media Sospoly (Monopoli Sosem), menerima saran dan pendapat secara keseluruhan, dan materi APE Sospoly (Sosem Monopoly) selaras untuk anak umur 5-6 tahun.

b. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Diperoleh 55 poin untuk hasil yang telah diverifikasi oleh pakar media, lalu hitung persentase media yang memenuhi syarat menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$
$$= \frac{54}{60} \times 100\% = 91\%$$

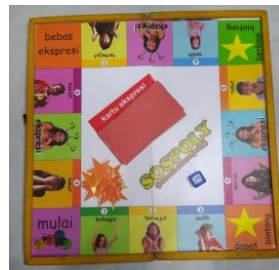
Persentase kelayakan media edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) yaitu sebesar 91%, akibatnya sarana ini bisa diklaim sah serta pantas untuk diujicobakan. Tidak hanya itu dari hasil pengesahan pakar sarana Sospoly (Sosem Monopoli) memperoleh rekomendasi dan masukan yaitu secara totalitas media *Sospoly (Sosem Monopoli)* telah bagus serta bisa dipergunakan untuk penelitian ini hendaknya penentuan warna dipertimbangkan agar tidak kontras. Peneliti selanjutnya lebih memperhatikan pemilihan warna, ketahanan materi, dimensi serta tipe font serta gambar ekspresi yang digunakan

**4) Tahap *Implementation***, tahapan ini dilaksanakan guna mengetahui tingkat keefektifan dari suatu produk ataupun sarana dari *Sospoly (Sosem Monopoli)* dengan anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun dapat digunakan atau diujicobakan. Dampak pandemi Covid-19, akibatnya, uji coba terbatas sesuai dengan protokol kesehatan digunakan untuk menerapkannya. Jumlah

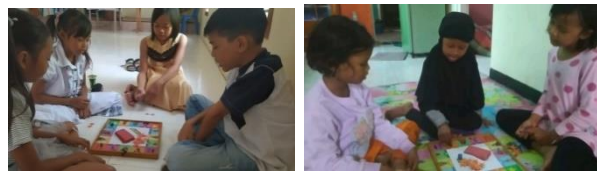
subjek tes dibatasi untuk sepuluh anak berusia 5 hingga 6 tahun dari Jalan Geneng. Aktivitas ini mendapatkan poin 327 untuk pertumbuhan sosial sentimental anak. Setelah itu untuk mencari presentase keberhasilan sarana, hingga bisa dihitung dengan metode selanjutnya:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$
$$= \frac{327}{350} \times 100\% = 93,4 \%$$

Dari hasil itu bisa diketahui jika perlengkapan permainan *edukatif Sospoly (Sosem Monopoly)* pantas serta efisien untuk tingkatan pertumbuhan sosial serta sentimental anak umur 5-6 tahun.



**Gambar 1. Foto Media Sospoly**



**Gambar 2. Anak bermain Sospoly**

5) **Tahapan *Evaluation*** ialah langkah akhir dari langkah pengembangan ADDIE. Sehabis dicoba penilaian bisa dikenal jika asumsi pakar materi serta pakar sarana ialah dosen PG-PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya Ibu Sri Widayati, serta Perlengkapan Permainan Pendidikan Sospoly (Sosem Monopoli) ada diantara 10 anak umur itu. 5- 6. Dari hasil konfirmasi pakar materi didapat persentase 98%, serta hasil konfirmasi pakar sarana didapat persentase 91%. Keduanya bisa dibilang jika pengembangan perlengkapan permainan edukatif *Sospoly (Sosem Monopoly)* ini pantas serta efisien, dan bisa dipakai tanpa perubahan. Tidak hanya itu ditingkatkan dengan aplikasi perlengkapan permainan edukatif Sospoly (Sosem Monopoly) yang dipakai untuk tingkatan pertumbuhan sosial serta sentimental anak umur 5-6 tahun. Perlengkapan itu sudah diimplementasikan serta diujicobakan pada 10 anak selaku sampel. 10 anak ini amat bersemangat serta senang main perlengkapan permainan edukatif



*Sospoly (Sosem Monopoly)* akibatnya memunculkan atmosfer ataupun perasaan gembira. Tidak hanya itu Mereka amat penasaran dengan isi permainannya, serta mereka pula amat gugup pada saat wajib melaksanakan raja serta di kotak mana raja itu akan menyudahi. Anak-anak amat menggemari kartu emoji yang mereka miliki, serta mereka penasaran dengan kartu apa yang akan mereka miliki, apakah mereka gembira, berkecil hati, marah, kaget ataupun khawatir. Mereka berkata jika permainan ini mengasyikkan serta tidak menjenuhkan, melainkan bisa mengidentifikasi bermacam mimik muka.

## PEMBAHASAN

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan dalam pengembangan alat permainan pendidikan *sospoly (Sosem Monopoli)*. Penelitian mini adalah titik awal untuk penelitian pengembangan *Sospoly (Sosem Monopoly)*. Pada kunjungan lapangan di dusun Sidorejo pada bulan November 2020 ditemui terdapatnya kasus pada pertumbuhan sosial serta sentimental anak umur 5-6 tahun ialah anak yang tidak berhubungan dengan teman serta anak yang kurang berhubungan dengan teman, sanggup mengatakan perasaan ataupun marah seseorang. Goleman (2002:48) berpendapat bahwa individu yang kompeten secara emosional dapat mengendalikan perasaan mereka sendiri dan juga membaca dan mencerna pikiran orang lain. Elias (Talvio, Berg, Litmanen, & Lonka, 2016: 2903) mengemukakan bahwa pembelajaran sosial emosional adalah proses di mana individu mendapatkan kemampuan, sikap, dan nilai yang dibutuhkan untuk menafsirkan, mengatur, serta mengekspresikan pandangan sosial serta emosional dengan interaksi kepada anak. Setelah mengetahui segala masalah yang ada dilapangan, maka dari itu perlu adanya pemecahan masalah untuk mengatasi hal yang terjadi ialah dengan menghasilkan perlengkapan permainan edukatif guna tingkatkan pertumbuhan sosial dan emosional anak. Maka dari itu anak perlu Alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Alat permainan edukatif adalah alat yang hasil produksinya dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak dan dibuat berdasarkan karakteristik anak (Widayati & Adhe, 2020). *Sospoly Educational Permainan Tool (Sosem Monopoly)* adalah koper kayu berukuran 30 cm x 30 cm. Papan atas dirancang sebagai monopoli dengan stiker tercetak, dan papan bagasi terbuat dari kayu untuk membuatnya lebih tahan lama. Jenis media ini awalnya terinspirasi oleh permainan monopoli, kemudian dimodifikasi untuk mengajarkan anak-anak berbagai cara untuk mengekspresikan diri. Permainan ini dirancang untuk

membantu anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka sementara juga memenuhi persyaratan alat permainan pendidikan. Sri Widayati dosen PG-PAUD dari Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, yang memenuhi standar sebagai pakar material dan media, memverifikasi para ahli dan pakar media. Tidak ada respons negatif dan hanya diperlukan perubahan kecil, maka proses verifikasi media selesai hanya sekali. Hasil verifikasi ahli sebesar 98 persen materi dan 91 persen media menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukasi Sospoly (Sosem Monopoly) layak dan efektif, dan disarankan untuk lebih memperhatikan pemilihan warna yang digunakan, sehingga hasil pelaksanaan alat permainan edukasi Sospoly (Sosem Monopoly) telah diperkuat. Alat ini digunakan untuk membantu anak-anak berusia 5 tahun meningkatkan perkembangan emosional dan sosial mereka. Sebagai sampel, media diuji pada sepuluh anak. Kelompok tes terdiri dari sepuluh anak berusia 5 hingga 6 tahun dari Kecamatan Geneng. Hal ini didukung oleh temuan pengamatan dan efektivitas media 93,4 persen, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Sepuluh dari sepuluh anak dapat menunjukkan rasa bermain yang kuat. 2) Dalam permainan, sepuluh dari sepuluh anak dapat memahami dan mengikuti aturan. 3) Saat bermain, 9 dari 10 anak dapat dengan sabar menunggu giliran mereka. Hanya satu anak yang tidak bisa. Delapan dari sepuluh anak dapat mengekspresikan perasaan emosional mereka, seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, kejutan, dan ketakutan. Terdapat dua orang anak tidak dapat mengekspresikan perasaan emosional mereka dalam aspek penilaian ini. Sembilan dari sepuluh anak mampu menunjukkan kepercayaan diri. Hanya satu yang kurang percaya diri dalam penilaian ini. Sepuluh dari sepuluh anak mampu bertanggung jawab, dan sepuluh dari sepuluh anak dapat berinteraksi dengan rekan-rekan mereka secara efektif. Pada saat mereka diundang untuk bermain, mereka sangat gembira dan bersemangat. Melalui kegiatan bermain bersama teman-temannya, mereka akan berusaha keras untuk belajar bagaimana cara berkoordinasi atau bekerja sama adalah sebagai bagian dari sebuah tim. Permainan ini pula amat berguna untuk mengenalkan anak pada bermacam mimik muka. Ensor, Spencer, & Hughes (Santrock, 2011: 281) mengklaim bahwa memahami emosi anak-anak terkait dengan perilaku prososial Anak-anak antara usia 4 dan 5 tahun harus sadar jika mereka wajib mengatur emosi mereka untuk memenuhi norma-norma sosial. Menurut Suryana (2018) Emosi merupakan sebuah kondisi rumit yang dapat bermanifestasi sebagai getaran atau sensasi jiwa yang disebabkan oleh perubahan tubuh yang disebabkan oleh terjadinya suatu tindakan. Fungsi dan peranan emosi pada lingkungan anak antara lain sebagai jenis perilaku yang diterima di lingkungan,

pembentuk kebiasaan, dan upaya untuk memperbaiki diri, dan sebagai bentuk kepribadian dan penilaian diri sebagai sarana komunikasi dengan lingkungan. Sehingga dari itu Perlengkapan Permainan Edukatif *Sospoly (Sosem Monopoli)* dibentuk serta diklaim pantas dan efisien dalam menambah penilaian perkembangan sosial sentimental anak umur 5-tahun.

## KESIMPULAN

Metode ADDIE digunakan untuk membuat alat permainan edukasi *Sospoly (Sosem Monopoli)*, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Karena pandemi COVID-19, hanya uji coba skala kecil yang dilakukan selama tahap implementasi. *Sospoly Educational Permainan Tool (Sosem Monopoli)* dikembangkan sebagai hasil dari penelitian ini, dan dinyatakan sah dan layak oleh para ahli material dan media. Hasil validasi ahli material menerima peringkat persetujuan 98 persen, sementara hasil validasi pakar media menerima peringkat persetujuan 91 persen. Kemudian, dengan penjelasan sebagai berikut, hasil pelaksanaan atau uji coba untuk sepuluh anak dengan perolehan persentase efektivitas media sebesar 93,4 persen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif *Sospoly (Sosem Monopoli)* sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan sosia emosional anak usia 5-6 tahun.

Para peneliti bisa menawarkan saran berikut dalam diskusi dan ringkasan penelitian tentang pengembangan alat permainan pendidikan *Sospoly (Sosem Monopoli)* dalam meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak-anak berusia 5-6 tahun:

- 1) Bagi guru, alat permainan edukasi *Sospoly (Sosem Monopoli)* dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran untuk membantu anak-anak berusia 5-6 tahun mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka.
- 2) Alat permainan edukasi *Sospoly (Sosem Monopoli)* dapat dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut menggunakan berbagai model pengembangan dan program ADDIE. Konten atau materi yang berbeda kemudian dapat digunakan untuk mengembangkan media ini selain perkembangan emosional sosial.
- 3) Bagi orang tua, alat permainan edukasi *Sospoly (Sosem Monopoli)* bisa dipakai selaku permainan pengganti untuk anak-anak mereka sehingga mereka tidak selalu bermain dengan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT : RINEKA CIPTA.
- Ensari, P. (2017). *How to improve emotional intellegence and social skills among adolescents: The development and test of a new microexpression training*. Journal of Behavioral and Brain Science. 7: 211-225.
- Fadhilah,M. (2017) *Buku ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta : Prenamedia Group.
- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/30870>  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34941>
- Goleman, D. (2002). *Working with emotional intellegence*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock. E.B. (2014). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- Kemendikbud ditjen PAUD. 2016. *Petunjuk Teknis Alat Permainan Edukatif PAUD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyani, N. 2013. *Perkembangan Emosi dan Sosial Pada Anak Usia Dini*. INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan.
- Nurmalitasari, F. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. 23(2), 103–111.
- Santrock. (2011). *Life span development*. MCGraw Hill.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. In *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (pp. 43–188). Kencana.
- Syamsu. Y. (2014). *Psikologi perilaku anak & remaja*. Bandung. Rosdakarya.
- Widayati Sri & Adhe R. K. 2020. *Media, sumber belajardan APE ; Remaja Rosdakarya*
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). *Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19*. 5(1),452–462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- Yaumi,Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama. 2018. Jakarta:Prenadamedia.
- Talvio, M., Berg, M., Litmanen, T., & Lonka, K. (2016). *The benefit of teachers’ workshops on their social and amotional intelligence in four countries*. Journal Scientific Research Publishing. 7: 2803-2819.